

ezinbesteko koma

aukerako koma

JAR ITZAZU KOMAK TESTUOTAN:**ETXEKO SALATARI APARTA**

Britainia Handiko bikote baten etxean, telefonoak jotzen zuen bakoitzean, loroak emakumearen maitalearen izena errepikatzen zuen. Hasieran, animalia adarra jotzen zebilela pentsatu zuen gizonak, baina apurka-apurka txantxa hura susmo bihurtu zen. Maitalearen izena telebistan entzuten zuen bakoitzean, soinu arraroak egiten zituen hegaztiak. Loroak behin eta berriz "I love you Gary" errepikatzen zuen. Emakumeak bere lankide batekin izandako maitasun-harremana onartu behar izan zuen. Senarrak, bere bikotearen maitalearen izena entzuteaz nazkatuta, zortzi urteko loroa saldu.

Gaztezulo, 2007

**ETXEAN GOZO**

Expressen egunkariak jakitera eman duenez, armiarma batek 27 egun igaro ditu suediar baten belarrarian. Armiarma beltza zen, eta azazkal baten tamaina zeukan. Hilabetez bizileku berrian egon ostean, emakumea bere belarrarian zerbeit gertatzen ari zelakoan botikara joan zen. Emakumeak azaldu duenez, hasieratik entzumena galdu zuen, baina zikinkeria izango zela pentsatuta ez zion jaramon handiegirik egin. Halere, denborarekin bere belarri barruan zarata arraroak entzun zituen, eta botikara joatea erabaki zuen. Armiarma bizirik atera zen belarritik.



GARUNA TREBATZEKO JOKOAK BOLADAN

Duela hamarkada batzuk, lasterka egitea egon zen boladan; gero, aerobikaren txanda izan zen; geroxeago, kulturismoarena; ondoren, yoga eta tai-xia etorri ziren eta, orain gutxi, pilates egiten hasi zen jendea. Baina horiek denak atzean utzi ditu beste ariketa-mota batek: brain training edo garunaren trebakuntza.

Azkenaldian, boladan daude garunerako jokoak. Informazioa prozesatzeko azkartasuna, memoria, arreta, logika... adimenaren hainbat alderdi lantzeko aukera eskaintzen dute joko horiek eta, egileen arabera, nahikoa da egunero tartetxo bat aritzea garuna suspertzeko eta gero eta adimentsuago bihurtzeko.

Nonbait, kontsumitzaileek joko horien eraginkortasunean sinesten dute edo, besterik gabe, dibertigarriak iruditzen zaizkie, arrakasta handia izaten ari baitira. Esate baterako, Ameriketako Estatu Batuetan bi milioi dolarreko negozioa sortu zuten 2005ean; iaz, berriz, 80 milioi dolarrekoa izan zela kalkulatu dute. Alegia, 40 aldiz hazi da bi urtean. Japoniako joko ezagunenak, berriz, 15 milioi kopia saldu ditu hainbat euskarrentzat, batez ere, bideo-jokoen kontsoletarako.

Jokoek antzeko oinarria dute. Egileen esanean, garuna muskuluen antzekoa da; entrenamendu egokia eginez gero hazi egiten da, eta zenbat eta gehiago entrenatu, orduan eta errazago eta azkarrago egiten ditu ariketak. Zientifikoki frogatua omen dago, gainera.

Ana Galarraga
Zazpika, 2008ko martxoa